

## DAFTAR PUSTAKA

- Aditya. 2009.”*Trik Dahsyat Menjadi Animator 3D Handal*”. Penerbit Andi. Yogyakarta.
- Binanto, Iwan.2010. Multimedia Digital Dasar + Teori. Yogyakarta: ANDI.
- Flavell, L.2010. “*The Beginning Blender Open Source3D Modelling, Animation, And Game Design*”. From <http://www.it-ebooks.info>, 16 mei 2013.
- Frazer, Bryant. 2008.”*Conforming a D-20 Feature in Adobe Premiere Pro*”, Studiodaily.
- Juansyah, A.2015. “*Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted-Global Positioning System (A-GPS) dengan Platform Android*”, Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA) Edisi, 1 Volume, 1 Agustus 2015 ISSN : 2089-9033.
- Limananti I, Triratnawati A. 2003. Ramuan Jamu Cekok sebagai penyembuhan Kurang Nafsu Makan pada Anak. *Makara, Kesehatan*, Vol. 7 No. 1, Juni 2003.
- Mazany, 2007. “*Articulated 3D human model and its animation for testig and learning algoritms of multi-camera systems*”,studiodaily.
- Munir. (2012),”*Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*”, Bandung : Alfabeta.
- Sastroamidjojo, 2001. “*Obat Asli Indonesia*”, Dian Rakyat, Jakarta 170.
- Susenas, 2010. “*Survey Sosial Ekonomi Nasional*”, Kesehatan Dasar, Jakarta.
- Sutopo, Ariesta Hadi, 2003,”*Multimedia Interaktif Dengan Flash*”, Graha Ilmu. Yogyakarta.
- Suwardani dkk., 2016. “*Rancangan Program Aplikasi Informasi Ramuan Etnomedisin Obat Tradisional Indonesia Berbasis Android*”, Jurnal Ilmiah KOMPUTASI, Volume 15 Nomor : 1 Juni 2016 ISSN : 1412-9434.
- Untoro, 2010. “*Simbol System Flowchart*”. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Vaughan., T., 2004,”*Multimedia: Making It Work*”, Edisi ke-6, McGraw-Hill Companies, New York.
- Wulantari dkk., 2015. “*Rancangan Bangun Aplikasi EDUGAME Pengenalan Tanaman Obat Tradisional Berbasis Unity 3D*”, Teknik Informatikan STMIK GI MDP, Palembang.
- Yudha, Q, 2012. “*Pengertian dan jenis- jenis Animasi 2D dan 3D*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utami.